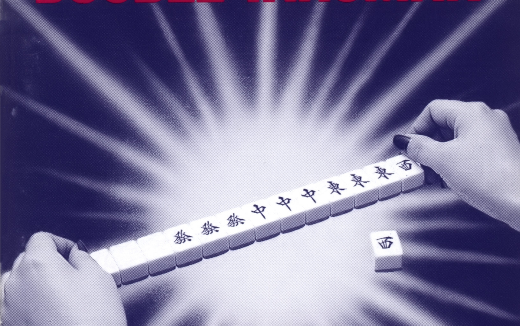
DMG-YVJ(9518)

ダブル役満
DOUBLE YAKUMAN



取扱説明書

ゲームボーイ® 専用カートリッジ

対戦型
1人でも遊べます

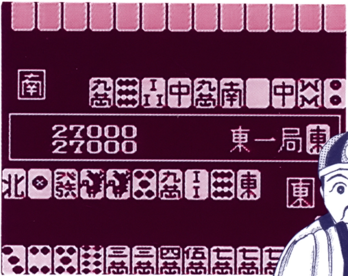
このたびは、バップのゲームボーイ専用カートリッジ「ダブル役満」をお買い上げいただき、誠にありがとうございます。ご使用になる前に、この「取り扱い説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でお楽しみください。なおこの「取り扱い説明書」は大切に保管してください。

CONTENTS

ダブル役満を狙え！ …… 3
タイトル・モード選択 …… 5
ルール設定 …… 6
BGM設定 …… 8
1P・ゲーム形式選択 …… 9
マージャンハウス …… 10
トーナメント …… 12
対戦キャラクター紹介 …… 14
2P・ゲームの遊び方 …… 16
ゲームの説明 …… 18
ルールについて …… 24
キャラクタープロフィール …… 25

★はじめに★

ダブル役満を狙え！





**7人の個性的な相手と、
2種類のゲームモードで勝負。
手軽なシンプルモードに、
友達との対戦モードもある
本格派の麻雀ゲーム。
狙いは高得点、ダブル役満！**

★タイトル画面★

ゲームモードを選択しよう



「NINTENDO」の文字の表示の後、タイトル画面が表示されます。この画面で、ゲームモードの選択を行います。
タイトル画面の表示中に、＋キーの上下でゲームモードを選択し、Aボタンまたはスタートボタンでゲームを開始します。ダブル役満のゲームモードは、SIMPLEMODE、1PLAYER、2PLAYERと、全部で3つあります。

SIMPLE MODE

ゲームのルール設定やBGMの選択などをしないで、すぐに対戦ができるモードです。ルール設定は、ハコテン終了以外はすべてアリ（6ページ参照）、BGMなしの効果音のみ（8ページ参照）です。

→18ページ

1PLAYER

1PLAYERを選択すると、次にルール設定、BGM設定、ゲーム形式設定を行った後に、対戦が始まります。2種類のゲーム形式で、7人のキャラクター相手に対戦します。

→6ページ

2PLAYER

2台のゲームボーイで通信を行い、人間同士で対戦をするモードです。2人同時プレイの準備ができたら（16ページ参照）、ルール設定、BGM設定を行った後に、対戦が始まります。このモードにゲーム形式の選択はありません。ルールは、メイン側のプレイヤーが決めたものになります。

→16ページ

★ルール選択画面★

麻雀のルールを決めよう



SIMPLE MODE以外を選択してスタートすると、このルール設定画面になります。ここで、これからプレイする麻雀のルールを決めます。十字ボタンで項目を選び、Aボタンでその項目のアリ、ナシを変更します。７番の「シュウリョウ」を選択してAボタンを押すと設定を終了し、次に進みます。

1 クイタン

ないた場合でも、タンヤオのみの上がりを認めるかどうかを決めます。「ナシ」にすると、ないた場合はタンヤオのみでは上がれなくなります。

2 アトヅケ

最初にないたメンツが役を形成しない場合でも、上がれるかどうかを決めます。「アリ」にすると、最初に何をないても最終的に役があれば、上がれます。

3 フリテンリーチ

フリテンをしていても、ツモを狙ってリーチをかけることを認めるかどうかを決めます。「ナシ」にすると、フリテンの場合にリーチがかかりません。

4 西入(シャーニュー)

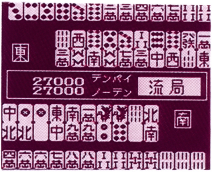
南場終了時に、両者の得点が3万点を越えない場合、または同点の場合、場を西にして続けるかどうかを決めます。「ナシ」でも、同点の時は西になります。

5 ハコテン終了

どちらかのプレイヤーがマイナス点になった時点でゲームを終了するかどうかを決めます。「ナシ」にすると、設定通り半荘を終了するまで続きます。

6 ノーテン親流れ

各局の終了時に、親がノーテンだった場合、親が移るかどうかを決めます。「ナシ」にすると、子が上がるまで親の権利は動かないことになります。



★BGM設定画面★

ゲーム中のBGMを選ぶ



この画面では、ゲーム中に流れるBGMを選択できます。3種類のBGMと、BGMなし、効果音のみの4つから選択します。十字キーで選択して、Aボタンで決定します。また、2PLAYERの場合は、それぞれが別のBGMを選択できます。

BGM1　このゲームのタイトル画面で流れている曲と同じものです。

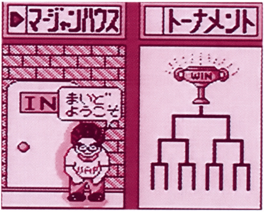
BGM2　ゆっくりと流れるように、落ち着いた感じのBGMです。

BGM3　明るく、軽い感じのポップなBGMです。

1PLAYERを選択している→9ページ
2PLAYERを選択している→18ページ

ゲーム形式を選択しよう

BGM設定画面でBGMの設定を終えると、このゲーム形式選択画面になります。ここで、プレイするゲームモードを選択します。ゲームモードは、マージャンハウス（フリー対戦）と、トーナメントの２種類があります。
十字キーの左右でカーソルを移動して、Ａボタンでゲームモードを決定します。マージャンハウスでのフリー対戦は､個性豊かな７人の対戦者から､対戦相手をひとり選んで対戦するモードです。トーナメントは、マージャンハウスにいる７人のキャラクターたちとのトーナメント戦です。勝ち抜きの対戦を行なって、優勝を争うモードです。また、この画面でＢボタンを押すと、BGM設定画面に戻ります。



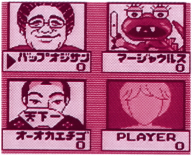
トーナメントに出場する→12ページ

★マージャンハウス★

7人の相手とフリー対戦だ

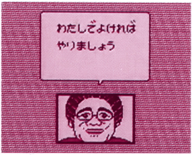
マージャンハウスにいるメンバーは、全部で７人。それぞれがいろいろな打ち癖を持っているのです。そう簡単に、勝たせてはくれません。

★対戦相手の選択



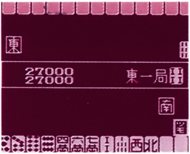
７人の対戦相手の中から、対戦する相手をひとり選びます。十字キーの上下左右で枠を動かし、Ａボタンで相手を決定します。また、名前の下にはそれまでの合計得点が表示されます。

★相手の紹介



キャラクターの簡単な自己紹介です。画面中央に、選んだ対戦相手のグラフィックとメッセージが表示されます。メッセージは、キャラクターによっていろいろ用意されています。

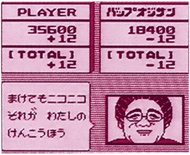
★対戦開始



そして対戦開始です。設定したルールに従って、対戦をします。ゲームの中断や、対戦者の途中変更などは、一切できません。設定を変えるには、リセットするか対戦を終了してください。

▼

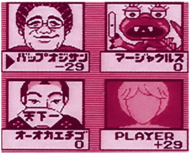
★結果集計



対戦の結果を集計します。対戦相手のグラフィックとメッセージ、そして結果が表示されます。計算表の下に表示されているのは、対戦結果の累計です。２万７千点持ち、3万点返しです。

▼

★次の相手を選択

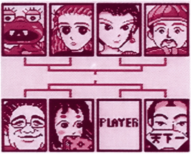


結果集計が終わると、次の対戦相手を選ぶ画面に戻ります。この時、Ｂボタンでゲーム形式の選択画面に戻れます。一度対戦した相手の名前の下には、それまでの対戦累計が表示されます。

★トーナメント★
優勝目指してガンバロウ！

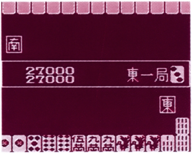
トーナメント参加者は、マージャンハウスの面々。
強敵を相手に、優勝を目指して戦い抜くのです。

★トーナメント表表示



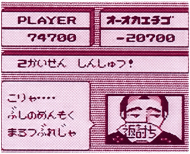
コンピュータによって決定された組み合わせで、トーナメント表が表示されます。トーナメント表には、キャラクターの顔が表示されます。PLAYERと書かれている枠があなたです。

★対戦開始



トーナメント表で当たっている相手と、対戦をします。対戦の前には、マージャンハウスと同じように、対戦キャラクターのグラフィックとメッセージが表示されます。

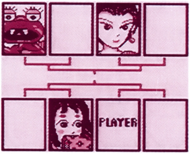
★結果集計



対戦の結果を集計します。画面の左側に表示されているのがプレイヤーの得点、右側は相手の得点です。画面下には、キャラクターのグラフィックとメッセージが表示されます。

▼

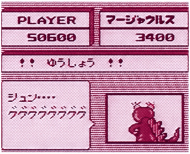
★トーナメント表表示



勝敗が決まると、勝ったキャラクターの残ったトーナメント表が表示されます。残ったキャラクターでトーナメントを続けます。プレイヤーが負けた場合、結果だけを見ることになります。

▼

★優勝者決定!



トーナメントを最後まで進めると、優勝者が決定します。プレイヤーが優勝すると、結果集計画面の後に、優勝デモが表示されます。このあと、ゲーム形式選択画面に戻ります。

★1PLAYER★
対戦キャラクター紹介

ここで、愉快な対戦相手たちを紹介しましょう。
巻末には、詳しいプロフィールも紹介してあります。



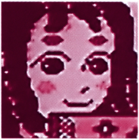
1. メンタンピン(男)

中国出身の雀士。本当の力を隠し、優しく楽しい麻雀で相手をしてくれる。変な癖はなく、強さも普通。



2. マリリン(女)

アメリカ生まれの留学生。早上がりしたがる癖がある。そのため、よくないて場を荒らしてくれる。



3. コマチヒメ(女)

古風な日本女性。ガマン、ガマンの麻雀がモットーで、リーチをかけず、ダマで上がることが多い。



4. イナヅマオリュウ(女)

横浜育ちの18歳。手の進みが早く、じっと待てない性格なので、テンパイ即リーチで攻撃してくる。



5. バップおじさん(男)

謎の男、バップおじさん。麻雀は好きだが、あまり得意ではないらしい。さほど手応えのない相手だ。



6. マージャウルス(怪獣)

怪獣でありながら麻雀を知っている驚くべき生物。その強さも、やはり驚くべき強さなのである。

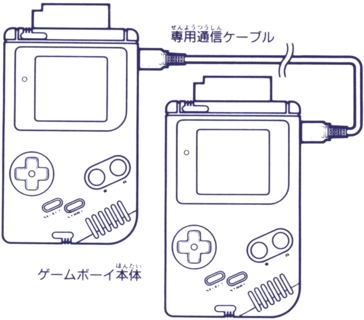


7. オーオカエチゴ(男)

大名の血を引く麻雀打ち。彼との勝負では、かなりの高確率で役満が作りやすい配牌になる。

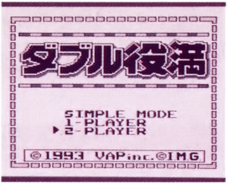
★2PLAYER★

2人同時プレイの遊び方



２人で対戦ゲームを楽しむには、ゲームボーイ本体２台、「ダブル役満」カートリッジ２個、専用通信ケーブル１本が必要です。

まず最初に、２台のゲームボーイを専用通信ケーブルで接続します。次に、「ダブル役満」のカートリッジを挿して、両方の電源を入れます。



タイトル画面が現れたら、「２PLAYER」にカーソルを合わせて、決定します。

次にルール設定画面になりますが、ルールを選択、決定する権利があるのは、先に「２PLAYER」を決定した方のプレイヤー側だけです。もう一方のプレイヤーには、ルール設定はできません。

ルール設定が終わると、１PLAYERの時と同じように、BGM選択画面に進みます。ここでBGMの設定をしますが、BGMの設定はそれぞれのプレイヤーが別々に行なえます。

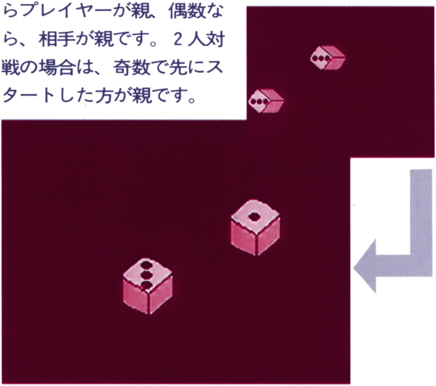
BGMの設定が終わると、設定されたルール、BGMで、対戦が始まります。

★ゲーム説明★

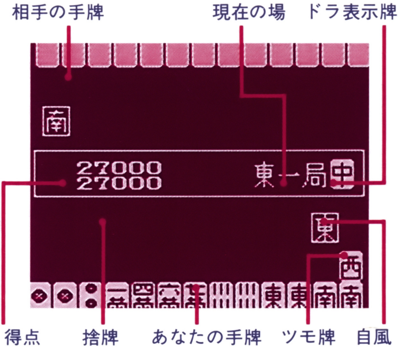
さあ、対戦の始まりだ

サイコロ画面

スタートすると、サイコロ画面で親を決定します。雀卓の画面になり、サイコロがふたつ転がってきます。サイコロが止まった時、出た目の合計が奇数ならプレイヤーが親、偶数なら、相手が親です。２人対戦の場合は、奇数で先にスタートした方が親です。

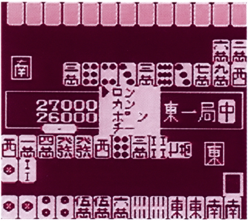


ゲーム画面①



メイン画面です。Aボタンでツモを取り、Bボタンでアクション表示窓を表示します（20ページ参照）。ツモの後に十キーの左右でカーソルを移動し、捨てたい牌に合わせてAボタンで捨牌します。ポン、カン、リーチ、ロン等は、すべてアクション表示窓で選択、実行します。セレクトキーでゲームが一時停止し、画面上部に対戦相手の名前が見えます。

ゲーム画面②



相手が捨牌してから、自分がツモを取るまでの間にBボタンを押すと、ポン、チー、カン、ロンのアクションができます。カーソルで選択し、Aボタンで実行します。

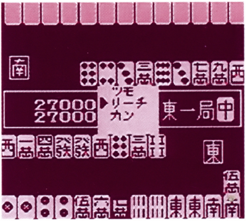
★ポン　ポンできる種牌は必ず1枚ですので、自動的に判定されて、手牌の右側に移動します。その後に捨牌します。

★チー　複数の組み合わせでチーできる場合、カーソルの左右で指定し、Aボタンで実行します。以後はポンと同様です。

★カン　明カンの場合は自動的に処理されます。カンした牌は、手牌の右側に移動し、リンシャン牌を引いて来ます。

★ロン　上がりは、これを実行します。ただし、マリリンは『待った』を要求する時もあります。Aボタンで却下できます。

ゲーム画面③



ツモを行った後の、リーチ、カン、ツモのアクションを表示する場合です。捨牌の前に、Bボタンを押してアクション表示窓を呼び出してください。

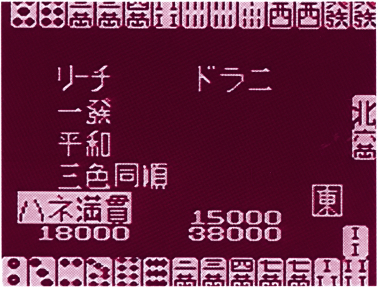
★カン 手牌にカンできる組み合わせが複数ある場合は、カーソルの左右で指定して、Aボタンでカンします。

★リーチ リーチするときは、捨牌のカーソル枠を先に移動させてから実行します。自動的に捨牌され、リーチがかかります。

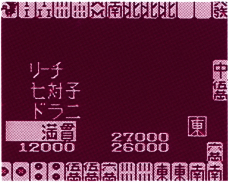
★ツモ ロンと同様、マリリンは『待った』を要求する場合もあります。もう一度Aボタンを押すと、そのまま上がります。

★ナガス これは『九種九牌倒』です。最初のツモ時にだけ現れ、2順目以降は表示されません。

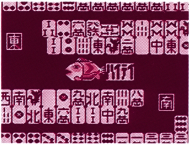
上がりと得点計算画面

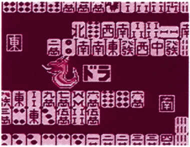


ロン、ツモの後、この画面になり、役の判定と得点を表示します。両者の手牌がオープンになって表示され、上がった方の風が点滅します。そのあと、効果音とともに裏ドラが表示されます。カン裏ドラはありません。この時裏ドラがあれば、音楽が鳴ります。役が順番に表示された後、両者の得点が動きます。



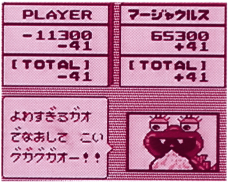
様々な演出





リーチ棒の出現や、上がり牌の種類などによって、様様な演出がゲームを盛り上げます。優勝時に出る祝賀デモ、役満を上がった時の相手キャラクターのグラフィックとメッセージなどなど、ゲームモード別に多彩な演出が用意されています。

対戦結果集計



対戦の結果集計画面です。ゲームモードによって、表示の形式が若干異なります。１PLAYERのマージャンハウス、２PLAYERを選択している場合は累計が表示されます。１PLAYERを選択している時は、対戦相手のグラフィックとメッセージが表示されます。

ルールについて

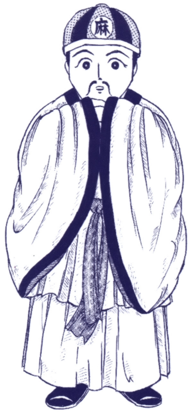
麻雀には様々なローカルルールが存在しているため、ゲーム中に設定を変更できないルールは、以下のように決められています。

★流し満貫、九種九牌流れ、ダブルリーチ、リンシャンカイホウ、一発、ハイテイ、ホオテイあり。
★チャンカン、シーサンプータ、カン裏ドラ、２ハン縛りなし。
★ノーテン罰金は1500点。半荘は東南各２局の４局で終了。西入は設定による。一本場は300点。北場終了時に両者３万点以下、もしくは同点の場合、北場を繰り返す。七対子は50符１翻計算。

★役満の条件と得点

ダブル役満となるのは、大車輪（二〜八の清一七対子）、四暗刻単騎、国士無双十三面待ち（フリテン許可）、大四喜、九連宝燈九面待ち。緑一色は、發が入っていなくても認められます。また、役満が組み合わさった場合は、加算方式で計算されます。

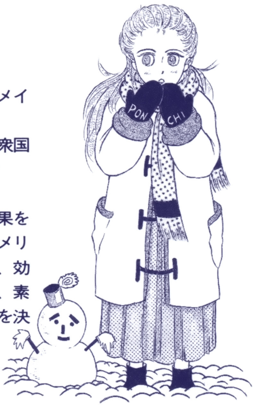
★メンタンピン



本名：諸葛伯（しょかつはく）
出身：四川省成都市
年齢：３８歳
打筋：道教的な無為自然を基本とし、古礼に則ったオーソドックスな麻雀を打つ。

プロフィール：成都市生まれの「諸葛」という姓から分かるように、「三国志」で高名な諸葛孔明の血筋を引く。幼い頃から天童として知られていたが、７つの時に麻雀を覚え、１２の時から負け知らずだと言う。その後修行を重ねて、現在では「メンタンピン流麻雀打法」を日本に広めようと在住している。

★マリリン



本名：マリリン・メイヤー

出身：アメリカ合衆国ボストン市

年齢：19歳

打筋：合理性と結果を重視するアメリカ人らしく、効率よくなき、素早く上がりを決める。

プロフィール：日本からホームステイに来た留学生に麻雀を習う。牌のデザインに興味を持っていたのだが、ルールを覚えるにつれ、その魅力に取りつかれていく。日本の文化を知るという名目で日本に留学してきた彼女は、大学の授業の合間を見つけては、日本の学生とともに雀荘で麻雀をしている。

★コマチヒメ

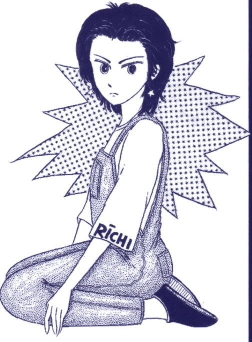


本名：清原小町
出身：京都府祇園
年齢：18歳
打筋：「大和撫子」らしく、しとやかな麻雀を打つ。じっとダマテンで待つタイプなので、気が抜けない相手である。

プロフィール：歌人、清原春野の子孫にあたる。清原家には、華道、茶道、歌道に加え、麻雀道を素養として身につける家訓がある。彼女の古風な容姿と控え目な物腰の裏には、恐ろしい怒りの凄まじさが隠れている。甘く見てかかると、痛い目に遭う相手であることを忠告しておこう。

★イナヅマオリュウ

本名：那智龍子
出身：神奈川県横浜市
年齢：18歳
打筋：スカッとした性格によく似た、テンポのよい麻雀を打つ。手早く一気にテンパイに持ち込み、即リーチで勝負をかけてくる



プロフィール：雨が降るとバイクには乗らなかったので、その暇つぶしに麻雀を覚えた。普段はバイクショップに勤める女性ライダー。女性バイクチーム「レッドアロー」のリーダーでもある。ナイーブな面を持ちながら、表面では口が悪く、人に闘争心の強烈そうなイメージを与えがちである。

★バップおじさん



本名：内緒……
出身：内緒……
年齢：内緒……
打筋：とにかく弱い。

プロフィール：もともと賭事に向かないタイプで、麻雀は好きでも下手である。人が良く性格が大らかで、相手が上がっては喜んでいる姿を見るのが好きというから話にならない。それが原因かどうかはわからないが、彼が人に勝つことは、ほとんどないのである。

★マージャウルス

本名：不明
出身：南洋らしいが詳細は不明
年齢：５０万年は生きているらしい
打筋：筋もなにもないくらいに強い。人間離れした強さの秘密は、やはり人間ではないことだろう。



プロフィール：正体不明。身元不明。噂ばかりが広がっている。その噂を集めてみると、大昔に南洋の火山島で生まれ、歴史的人物とも卓を囲んでいた過去があるらしい。しかし、その噂の真相がどうであれ、万年単位の経験と動物的カンの冴えで勝ちまくる。もう誰も、その強さをおさえることはできない。

★オーオカエチゴ



本名：大岡恒盛
出身：新潟県
打筋：「役満麻雀」を好んでいるため、普通の麻雀を打たない。彼との対戦では、役満になりやすい手牌が来ることが多くなる。

プロフィール：越後・麻雀郷15万石の大名の末裔である。今も、先祖の残した財産で働くことのない生活を送っている。そのため、人を集めては麻雀大会を開き、自らも牌を握る。言動がいちいち時代錯誤だが、役満が揃いやすい手牌を前に勝負をしている内に、そんなことも気にならなくなるのが不思議。

使用上の注意

1) 長時間ゲームをするときは、健康のため1時間ないし2時間ごとに10分から15分の小休止をしてください。

2) 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管および強いショックを避けてください。また絶対に分解したりしないでください。

3) 電源スイッチをむやみにON・OFFしないでください。また、電源スイッチをONにした状態で、外部電源端子からDCプラグを抜き差ししないでください。

4) 電源スイッチをONにした状態で、乾電池が無くなるまで放置しないでください。

5) 端子部に触れたり、水にぬらさないようにしてください。故障の原因となります。

6) シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないでください。

FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

VAP GAME

株式会社 バップ
〒102 東京都千代田区四番町5-6
日本テレビ四番町別館4F